

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai Tugas Akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

IMS Kalagondang Racing Team merupakan salah satu tim balap profesional, dalam kiprahnya di dunia balap otomotif Indonesia banyak kejuaraan yang telah dimenangkan oleh tim IMS Kalagondang Racing Team dari mulai tingkat kabupaten kota, provinsi sampai tingkat nasional. Namun media penyampaian informasi atau company profil tentang tim IMS Kalagondang Racing Team masih dalam bentuk tradisional seperti media cetak dan juga dari media penyampaian informasi yang ada belum bisa menyampaikan informasi secara detail, sehingga kesulitan dalam memberikan informasi kepada masyarakat umum ataupun sponsor tentang sepak terjang tim IMS Kalagondang Racing Team di dunia otomotif Indonesia.

Multimedia Interaktif merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang merupakan perkembangan media informasi dan promosi yang digunakan sebagai alat bantu komunikasi dalam penyampaian suatu data yang diolah menjadi bentuk media yang lebih spesifik dan berguna bagi masyarakat.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penggunaan media informasi dan promosi dapat memberikan manfaat yang sangat besar, baik dalam kualitas maupun nilai informasi yang disampaikan. Sehingga dalam penyajian informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat, tepat dan lengkap tanpa harus melalui proses yang berulang-ulang. Salah satunya adalah media informasi dan promosi dalam bentuk *company profile* yang dapat menggambarkan suatu profil perusahaan, organisasi atau suatu lembaga pendidikan secara lengkap dan terperinci [LUS14]. Dalam dunia teknologi informasi internet media promosi *company profile* terdapat 2 (dua) metoda penyampaian yaitu melalui *company profile* dan multimedia interaktif.

Dengan adanya pemikiran tersebut, muncul suatu ide untuk mengangkat suatu topik Tugas Akhir mengenai pentingnya *company profile* untuk TIM IMS KALAGAONDANG.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan bagaimana membangun multimedia interaktif sebagai media penyampaian informasi atau company profil kepada masyarakat umum atau sponsor dari tim IMS Kalagondang Racing Team.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan dari Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

1. Membangun *company profile* dengan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Profesional CS6.
2. Menghasilkan *company profile* dengan multimedia yang dapat menyampaikan informasi detail tentang IMS Kalagondang Racing Team dilengkapi suara, teks, gambar dan animasi.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak keluar dari ruang lingkungannya, maka penulis menentukan lingkup tugas akhir sebagai berikut:

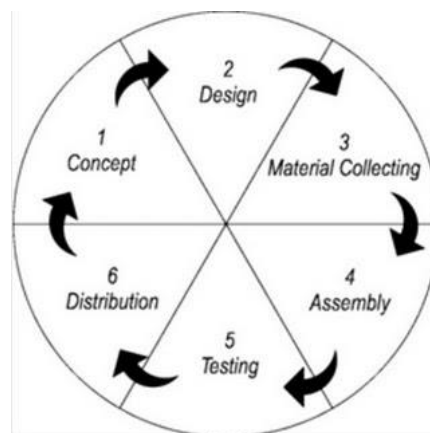
1. Tugas akhir dibuat dengan menggunakan software pendukung seperti Adobe Flash Profesional CS6 dan Adobe Photoshop Profesional CS6.
2. Tugas Akhir dibuat hanya dengan bentuk model 2D (Dua Dimensi).
3. Tugas akhir membahas konten tentang IMS Kalagondang Racing Team.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Dalam melakukan penelitian tugas akhir, langkah-langkah yang dilakukan adalah :

1.5.1 Metode Pengembangan Multimedia Interaktif

Metodologi pembangunan yang digunakan oleh penulis yang diambil dari Arch C. Luther; “*Authoring Interactive Multimedia*”, January 1994 dalam pembangunan simulasi dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1-1 MDLC [SUT11]

1. *Concept*

Tahap concept (konsep) yaitu menentukan tujuan pembuatan Multimedia Interaktif. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna

termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan design.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap design.

3. *Material Collecting*

Material Collecting (pengumpulan bahan) adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi 3D, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya yang menggunakan *software Flash*. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly.

4. *Assembly*

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi bagan alir (flowchart), dan struktur navigasi yang berasal pada tahap design.

5. *Testing*

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi /program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6. *Distribution*

Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

1.6 Sistematika Pembahasan Tugas Akhir

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bagian seperti berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penyusunan tugas akhir, metodologi dan sistematika penyusunan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan tentang pemahaman-pemahaman penulis yang diperoleh dari hasil kajian dan tinjauan buku-buku referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi tentang alur tugas akhir, peta analisis, analisis manfaat tugas akhir, kerangka berfikir teoritis serta tempat dan objek penelitian.

BAB 4 KONSEP DAN DESAIN

Bab ini berisi uraian tentang analisis Multimedia Interaktif, yang dimana pada tahap konsep melakukan analisis mengenai pengguna, kebutuhan, dan lain-lain. Pada tahapan desain berisikan mengenai rancangan teknik yang akan digunakan.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *footage*, *assembly*, audio, text dan lain-lain serta menjelaskan mengenai uji coba terhadap aplikasi dan distribusi

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis tentang penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi informasi mengenai sumber-sumber literature yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir.

LAMPIRAN

Berisi penyajian hal-hal yang bersifat khusus sebagai kelengkapan dokumentasi yang dirasa perlu dalam pembentukan laporan tugas akhir